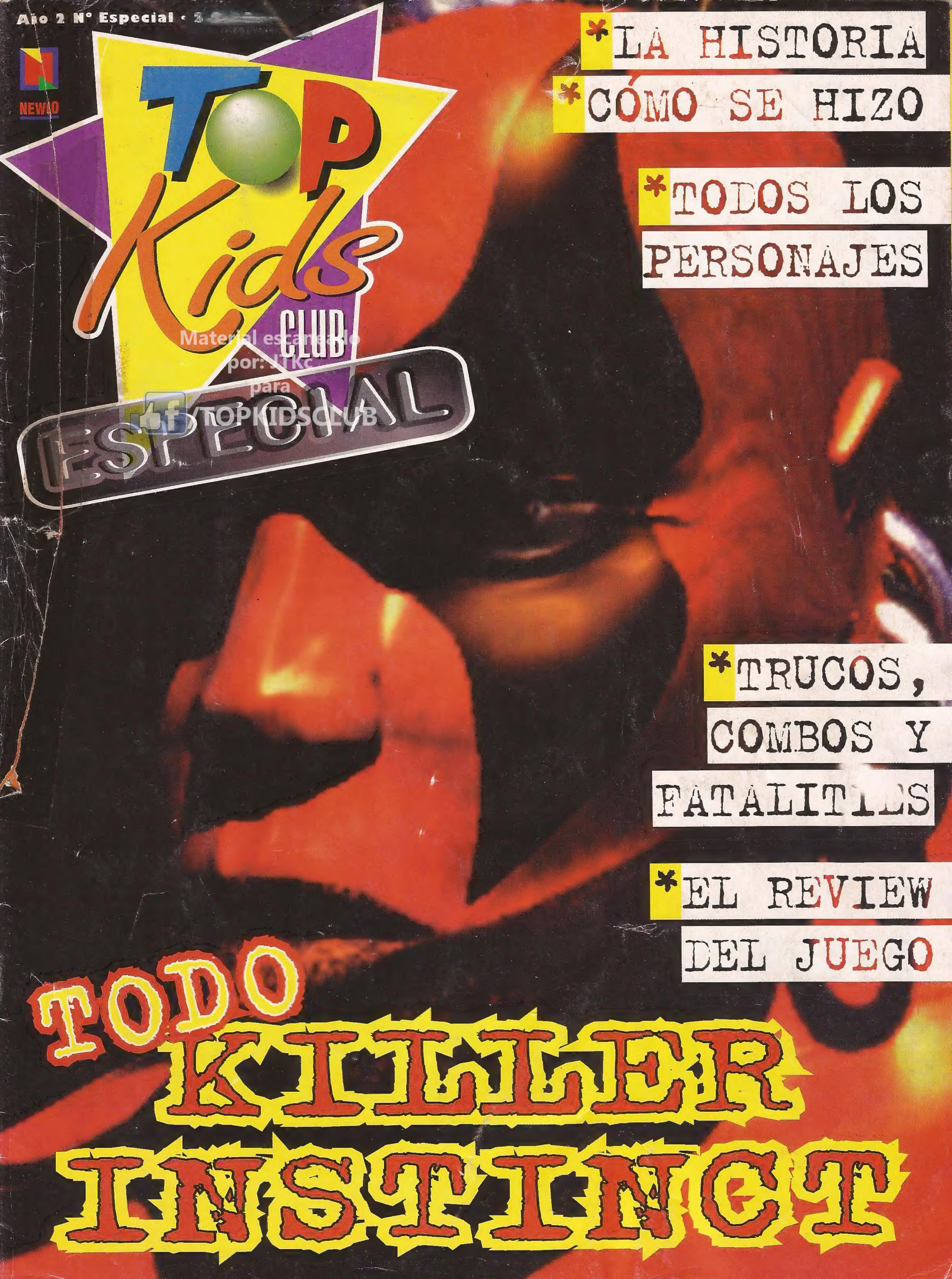

Año 2 Nº Especial ·
NEWCO
TOP Kids CLUB
ESPECIAL
*LA HISTORIA
*CÓMO SE HIZO
*TODOS LOS PERSONAJES
*TRUCOS, COMBOS Y FATALITIES
*EL REVIEW DEL JUEGO
TODO KILLER INSTINCT



STAFF
Editor responsable
Julio Miarnau
Director
A. Miarnau
Redaccíon
Vicky
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodriguez
Asesoría Técnica
Jorge Smoler
Fotocromía
Save As...
(Esmeralda 479- 4°-
Tel. 325-9142)
Impreso el 31 de agosto de 1995 en los talleres de Editorial Antártica
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Los Tres Mosqueteros:
Nicolas, Esteban
y Cristian
Corrección
Melanie
Archivo
Sebastián
N° de Propiedad Intelectual 375.521

TODO



ALGUNAS PALABRAS SOBRE EL INSTINTO...

Se trata del juego "boom" del momento. El Killer Instinct ya cuenta con millones de fanáticos en todo el mundo y, estamos seguros, en Argentina el fenómeno está por comenzar. Por esta razón, preparamos este número especial donde te presentamos al Killer Instinct y te contamos todo sobre el game antes que nadie.
¿Que querés saber sobre qué te vamos a hablar en estas 32 páginas? Bueno, te vamos a presentar a todos los personajes, te vamos a dar los mejores trucos y, como si esto fuera poco, te contamos cómo se hizo y toda la historia de este nuevo combate.
Bueno, no queremos aburrirte más. Sabemos que estás ansioso por deglutir esta revista y... ¿para qué continuar con los preámbulos? Adentrate ya en el Killer Instinct y después contanos cómo te fue.

El Dire

SUMARIO

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.



KILLER INSTINCT

LA HISTORIA

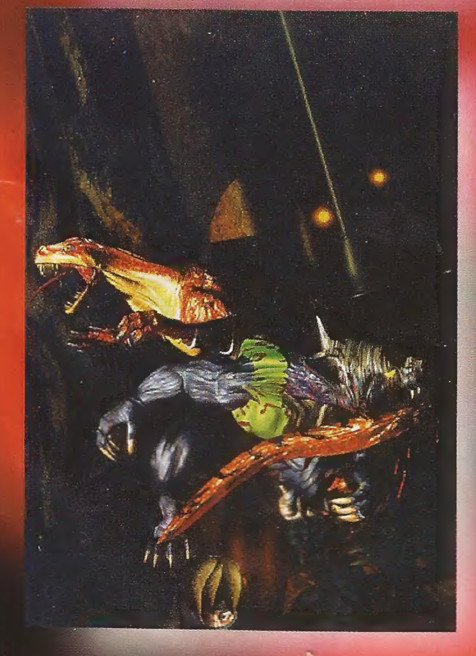
El viento corre por un campo de batalla de un pasado distante, en el que aún se siente el poder de la guerra. Sobre los gritos y quejas de los vencidos, se puede oír el crujido de una confrontación titánica. Dos grandes guerreros y enemigos, líderes de sus armadas ya derrotadas, están enfrentados en una batalla, cuyo premio es nada más y nada menos que el mundo.

Pero esta épica batalla no tiene final. De repente, los dos líderes son consumidos por una potente luz, y desaparecen de la faz de la tierra, rumbo al reino del Limbo. Aquellos guerreros cuyo hechizo había atrapado a los jefes, finalmente, esbozaron un suspiro de esperanza. El mundo había sido salvado... Al menos, durante un tiempo.

EL FUTURO:

El mundo ha progresado mucho desde aquel episodio. Pero no todo ha sido para bien. La polución ha debilitado la atmósfera. Gobiernos enteros han caído derrotados. Gobierna el caos, con corporaciones enormes que se destruyen entre ellas para conseguir poder y explotar a los habitantes que aún siguen vivos. En este mundo nefasto, sólo un imperio ha conseguido imponerse; sólo uno lidera sobre todos los otros. Obviamente, se trata de Ultratech.





La causa de su liderazgo es una estrategia tan sucia como eficiente. Ultratech ha obtenido ganancias pues en vez de luchar aliado con las otras compañías, es la misma Ultratech la que vende las armas con que las demás se destruyen unas a otras.

Pero la venta de armamento no es la única fuente de ingresos para Ultratech. Su sección de entretenimientos produce la emisión más vista del planeta... Claro: estamos hablando del Torneo Killer Instinct, que también sirve para probar los avances de la empresa en materia de armas. Los vencedores del torneo son premiados con cualquier cosa que deseen. A los perdedores, les espera un futuro mucho más incierto, cuyo final siempre es la muerte.

Cada luchador tiene sus propias razones para entrar en el torneo, pero todos desean el mismo final: ganarlo y destruir a todo oponente que intente detenerlos. Y se necesita más que buenas tomas y habilidad para luchar, para vencer en él. Se necesita un instinto, un instinto asesino.



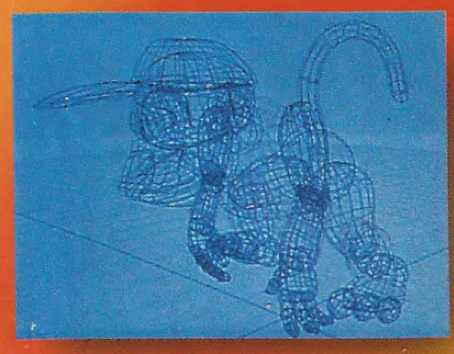
DETRÁS DE LA ESCENA

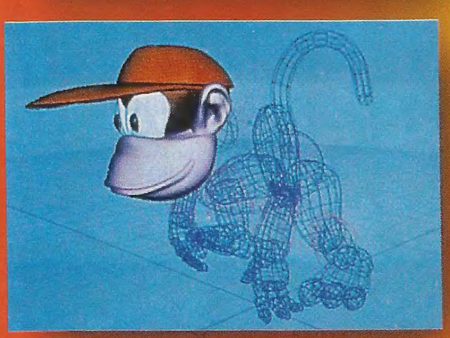


Nintendo y Rare unieron fuerzas para crear nuevos juegos. Los increíbles gráficos 3D creados en Donkey Kong Country revolucionaron al mundo, pero eso fue sólo el principio. Para lograr estos efectos visuales espectaculares, se utilizó la conocida técnica ACM. En muchos números de Top Kids, te hemos dado simples explicaciones de lo que es y cómo es su funcionamiento. En este caso, nos meteremos aún más bajo la piel de ACM, para que veas qué hay detrás de tus juegos preferidos.

MODELADO AVANZADO POR COMPUTADORA (ACM)

El director en el descubrimiento de DKC y KI nos cuenta que ellos definen a ACM como la utilización de gráficos en 3 D para los elementos que conforman el juego. Su denominación es bastante simple, pero nadie sabe por lo que hay que pasar antes para llegar a este resultado. Todo el equipo de Rare comenzó a experimentar nuevas técnicas hace cuatro años. Todos se preocuparon porque uno de los más importantes productores de games para Nintendo se había quedado como retrasado, lanzando en dos años consecutivos sólo un producto: Battletoads in Battlemaniacs. Aseguran que en ese entonces querían transformarse en la compañía más importante en el descubrimiento de games. Deseaban crear juegos más avanzados, con lo cual decidieron trabajar en la consola de 16-bits Super Nintendo. El equipo de Rare estudió ditintos tipos de herramientas para visualizaciones en 3D. Lo que habían logrado hasta entonces era bueno, pero no lo que esperaban. Fue por eso que tuvieron su primer máquina de Silicon Graphics. Así, luego de un año más de probar al máximo el potancial de estas computadoras, virtieron todo lo logrado en un producto: Donkey Kong Country. El éxito de este juego demostró que el SNES tiene la capacidad necesaria para utilizar las técnicas avanzadas de Rare.





•LAS IMÁGENES:

El proceso comienza modelando todos los elementos que intervienen en el juego en súper computadoras de Silicon Graphics mediante sus poderosos programas como el Alias Power Animator.

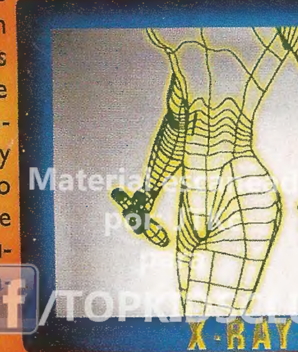
En Rare, los artistas ralizan un boseto de la imagen a crear en un papel. Luego, cuando los programadores concuerdan en la apariencia final del objeto, es creado por ellos en modelos con líneas logrando el esqueleto del objeto deseado mediante la utilización de computadores llamadas Indigo 2, la más simple de las computadoras que conforman la familia de Silicon. Estos modelos pueden moverse para hacer los primeros cuadros de animación, que son transferidos a computadoras más potentes como la Challenge XL y la Challenga L, de las imágenes son transformadas con texturas y luces logrando una sólida imagen en 3D, como si fuera la piel del objeto.

•DANZA DIGITAL:

La ilusión que finalmente ves en los personajes producidos por ACM está completa cuando se hacen las animaciones de los mismos. Rare ha utilizado dos métodos para hacer estas animaciones:

1) Para DKC, el proceso comenzó con un viaje al zoológico dónde artistas y diseñadores vieron detalladamente los movimientos reales de gorilas, rinocerontes y de todos los personajes que integran este juego. Luego, regresaron al estudio para recrear lo que vieron con los esqueletos de líneas de los personajes. Se ralizaron las animaciones de los mismos y luego se dejó que las computadoras apliquen las texturas y luces. Luego se reducen la cantidad de cuadros para no comer tanta memoria. Lo difícil fue mantener la perfecta animación requerida para hacer DKC, DKC2 y KI.

2) El segundo método para crear animación con efectos que parezcan reales -que también se utilizó para crear el Killer Intinct-, es más sofisticado y se llama Motion Capture. Consiste en envolver a actores con un traje provisto de sensores que captan los movimientos realizados por el actor. A su vez, dichos movimientos van directamente a las computadoras que dibujan digitalmente el contorno y provoca el efecto deseado. Luego, se le aplican las texturas, luces y animaciones.



PALETA DE PINTOR

Todos los elementos creados en 3 dimensiones tienen 16.8 millones de colores. Esto significó un gran problema para el equipo de Rare porque debió reducir esas imágenes a 256 colores que son los que soporta el SNES en pantalla. Fue logrado gracias a un método llamado Devabelizing. El truco está en dejar los colores puros sumados a las luces y las sombras que ellos mismos producen. Oh, sí: aunque parezca mentira, en el Killer Instinct todo es posible.



KILLER INSTINCT, EL GAME DEL MOMENTO

Desde aquí, otra vez en contacto. ¿El motivo? Comunicarles lo que ustedes esperaban: los últimos avances en el mundo del video game. Pero, además, queremos hablar de un tema especial. Queremos hablarles del renombradísimo Killer Instinct, que ha capturado la atención de millones de jugadores y que ha causado una tremenda ansiedad en la espera de las versiones hogareñas.

En los últimos meses, los jugadores de video games dejaron de lado a los sistemas actuales de 16 y 8 · bits gracias a que las más prestigiosas marcas como Sony, Sega y Nintendo anunciaron sus próximos lanzamientos en materia de Hardware de 32 y 64·bits de poder. Estos sistemas serán los de la nueva generación, con un potencial inusitado que podrá emular la realidad mejor de lo que la misma realidad es.

Las marcas Sony y Sega decidieron lanzar sus nuevos sistemas de 32·bits (Sony Playstation y Sega Saturn) lo antes posible. Por un tiempo limitado, claro, ya que su imbatible competencia - estamos hablando de Nintendo, obviamente- que con el lanzamiento de su deseado sistema de 64·bits, el Ultra 64, arrasará con todo lo que se interponga en su camino. Nintendo lo sacará a la venta en abril de 1996 para dar tiempo a los programadores a que se adapten a los nuevos métodos de programación y para darle un poco más de vida a su genial sistema de 16·bits, el Super Nintendo.

El Super Nintendo es una máquina de primera que siempre sobresale de entre los otros sistemas. Primero fue con Star Fox, luego fue el Stunt Race FX y la versión mejorada FX2 Chip, y cuando todos pensamos que no daba para más se asoma el Donkey Kong Country. Ahora, el SNES está en su etapa de esplendor porque hay una cantidad de títulos imperdibles como son el Super Mario World 2, el MK3, y el Killer Instinct, entre otros.

Este último es un sueño hecho realidad. Sí, los genios de Nintendo y Rare han logrado hacer una increíble transposición del super hit de arcade. Rare, la empresa especializada en descubrir nuevas técnicas para producir games, no se ha quedado de brazos cruzados. Trabajando en el DKC y otros proyectos, ha descubierto nuevos métodos de compresión que junto con la asombrosa técnica ACM (Modelado Avanzado por Computadora), hicieron posible tener al KI en casa .

KI ROMPE LAS BARRERAS.

Las innovadoras opciones y modalidades, atraen al público simpatizante de este tipo de juegos. Por eso Mortal Kombat revolucionó la estantería de juegos de lucha que hasta ese momento eran similares entre sí, como el Street Fighter II, el Fatal Fury, entre otros. El MK sobresalió por sobre los demás gracias a la interminable acción y violencia expuesta en él junto con la implementación de sangre , fatalities, friendships, y babalities.

KI ha incorporado lo mejor de todos los juegos de lucha logrando una gran cantidad de innovaciones:

* En primer lugar están los Combos, que son combinaciones de golpes que van desde los 3 hasta los 64 impactos seguidos. En la versión para SNES se simplificó notablemente el control para que las tomas, golpes y combos se puedan ejecutar con más facilidad. En las páginas 8 y 9 encontrarás una detallada explicación del control y los combos y su aplicación.

* Luego, al igual que en MK, cada personaje cuenta con dos o tres fatalities que en este caso se llaman Danger Moves.

*Para finalizar cada batalla, podrás realizar un Danger move, un Ultra Combo, un Humillation o un Ultimate. Los Ultra Combos son una serie de golpes que van desde los 22 hasta los 64 aproximadamente. El Humillation es como una especie de friendship que consiste en hacer bailar al jugador vencido. Y el Ultimate es un combo matador que se realiza cuando la energía de tu oponente no está terminada, dando como resultado una sucesión de golpes que termina con un Danger move antes de que se agote la energía del contendiente.

*Para lograr una mayor rapidez de juego, las luchas no están divididas en dos rounds sino que cada personaje posee dos energías. La primera es verde y amarilla y al agotarse, el personaje vencido cae desmayado y automáticamente aparece un cartel y una voz que dicen "Ready" (listos), e inmediatamente se reanuda la batalla. En este caso, el jugador recien derrotado tendrá su última energía que es roja y amarilla.

*Otra de sus prominentes características es la variedad de pantallas que tiene:

a) Las de B. Orchid, Spinal y Cinder son como las del Virtua Fighter, modeladas en tres dimensiones. Esto hace posible que la vista del jugador cambie ya que la cámara gira, se acerca y se aleja de la escena. Estas pantallas tienen Pits Fatalities.

b) Luego están las clásicas, con side



scrolling, o sea de costado. Estas son las de Riptor, Jago, Fulgore, T.J.Combo, Cyberwulf y Eyedol. Este último, posee dos pantallas.

c) La de Chief Thunder y la otra de Eyedol son como las del Samurai Shodown. Se ven de costado y a medida que los personajes se alejan uno del otro, va disminuyendo su tamaño y el del escenario.

*Y algo muy atractivo son las escenas de full·motion video. Se trata de animaciones que presentan a los personajes en la apertura del game, entre batalla y batalla y en el final.

Lamentablemente, la capacidad del Super Nes no pudo abarcar todos los efectos y complejas animaciones del arcade, como las rotaciones y escalas que poseen las diferentes pantallas y las espectaculares animaciones de full·motion video. Pero igualmente, una de las cosas que hay que tener en cuenta es que los efectos, gráficos y sonidos no son los factores más importantes para juzgar a un juego de lucha. Lo más importante es la acción y diversión que te pueda ofrecer. Sin embargo, todos los detalles faltantes que no influyen en ningún sentido en la parte jugable del game, se resolvieron de alguna manera. Las pantallas fueron simplificadas. Todas con vista de costado, y para solucionar las escenas de full·motion, se sacaron de todas estas animaciones las mejores tomas, que fueron reducidas a increíbles gráficos estáticos en 256 colores.

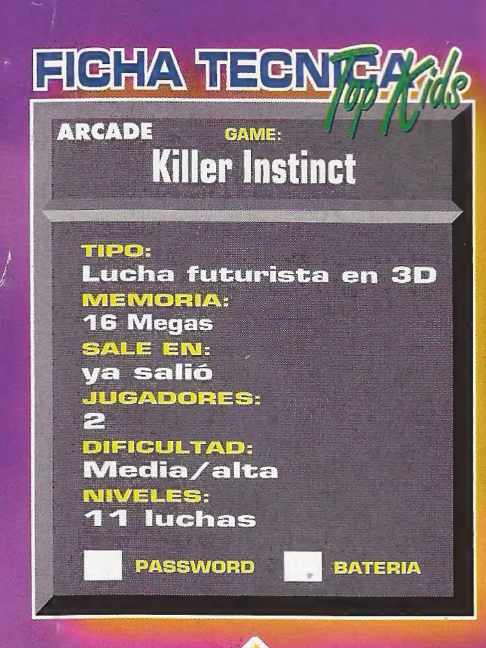
También la versión de 16·bits tiene sus ventajas por sobre el arcade porque cuenta con una cantidad de opciones que te permitirán practicar y jugar torneos A diferencia del arcade, los pisos de todas las pantallas funcionan a modo de espejo, reflejando los movimientos de cualquiera de los once personajes que integran el staff de luchadores.

KI EN CASA

Sí, el superhit del videogame llegará a nuestros hogares de la mano de Rare y Nintendo mediante el sistema de 16·bits Super Nintendo y el sistema portátil de 8·bits, el Game Boy. Ambas versiones mantienen la cantidad, nombres, tomas, movimientos y combos de todos los personajes.

La versión para SNES es la más atractiva. Con 32 megas de poder desplazará a los primeros juegos de los rankings postulándose como uno de los mejores para esta segunda mitad de 1995. Además, junto con este game vendrá un excelente compact disc. Sí, escuchaste bien, porque con las primeras dos millones de unidades Nintendo regalará un CD llamado "Killer Cuts" con todas las músicas originales sacadas de la versión de arcade. Son 15 temas más uno secreto llamado "Humiliation".

La versión para Game Boy que cuenta con 8 megas de memoria tiene una muy buena reproducción de la esencia del juego. También los personajes están muy bien logrados a diferencia de los fondos que fueron empobrecidos en gráficos y colores. Pero hay ciertas ventajas como la oportunidad de jugarlo en colores mediante el adaptador Super Game Boy o jugarlo de a dos simultáneamente, con el cable adaptador para 2 jugadores.













EXPLICACION Y APLICACION DEL CONTROL, MOVIMIENTOS Y COMBOS.

Estas son dos páginas más que importantes: aquí, hacemos toda la review del Killer Instinct. Para expertos, iniciados, fanáticos y obsesivos, fundamental adentrarse en las próximas líneas.

1) MOVIMIENTOS BÁSICOS:

Cada luchador que participa en el torneo KI tiene movimientos básicos similares que generalmente son piñas o patadas de distintos grados de fuerza. Cada ataque tiene distinto significado de acuerdo con su nivel de intensidad: Débil, Media y Fuerte.

A) MOVIMIENTOS DEBILES:

No importa qué método de ataque es utilizado, un ataque débil es sólo eso; es rápido pero no causa mucho daño. Sin embargo, es dificultoso aplicar golpes certeros si el oponente realiza una sucesión de piñas y patadas débiles.

B) MOVIMIENTOS MEDIOS:

Son generalmente los más utilizados por tener una velocidad y un daño intermedio entre los tres tipos de ataque.

C) MOVIMIENTOS FUERTES:

Los golpes fuertes son devastadores y causan un gran daño. Pero no siempre es conveniente utilizarlos ya que son demasiado lentos y si no se aplican en el momento correcto, podrás recibir un contraataque que seguramente te dejará en muy mal estado.

2) TEORÍAS DEL COMBO:

Una vez aprendidas la efectividad y tipos de golpes, es hora de enterarse de algo sobre los combos. Los combos son básicamente una combinación de botones que producen múltiples golpes. Existen combos de hasta 64 impactos seguidos. Pero no te asustes, este increíble número no causa una mayor dificultad en la aplicación de los mismos. Un combo satisfactorio puede darte impactos extra con sólo oprimir pocos botones. Sí,un combo de 30 golpes se puede ejecutar con sólo ¡seis botones! Pero la explicación de esto vendrá más adelante. Primero, deberás aprender la primer teoría.

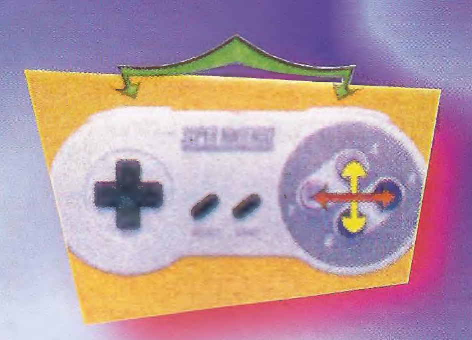
a) T.E.C. (Teoría Elemental del Combo):

En esta sección, aprenderás cómo comenzar y finalizar combos simples y sencillos.

• JUMP• IN AUTO-• DOUBLES:

Para realizar esta sucesión de movimientos, que se refiere al ataque aéreo y a golpes inmediatamente automáticos y que es la fórmula de un combo sencillo, lo primero que tendrás que hacer es saltar hacia tu oponente y atacarlo insertándole algún golpe. Luego de obtener tu primer impacto, deberás oprimir el botón correcto para sumar dos o tres golpes extras y así registrar un Triple o un Super Combo (de tres o cuatro impactos). El secreto es saber qué par de botones producirá el Auto·Double. Es más fácil imaginar a los botones en el control siguiendo atentamente la conexión que hay entre ellos:

• DIAGRAMA DEL CONTROL:



AUTO DOUBLES:

Con este diagrama podrás deducir que si por ejemplo realizás un Jump·In, o sea saltás y atacás con algún botón, por ejemplo patada fuerte, apretando piña media inmediatamente después del primer golpe. Con todo esto, podrás hacer por lo menos un Triple Combo. Notá en el diagrama que las flechas van en ambos sentidos, con lo cual el combo varía según el botón que



utilices primero. Sin embargo, no todas las combinaciones de botones funcionarán con todos los personajes.

•OPENERS:

El Ataque aéreo (el Jump·In attack) es conocido como un ataque de apertura (opener attack). O sea que si ese ataque inicial acierta en el oponente satisfactoriamente, éste estará abierto a cualquier serie combo que le quieras aplicar. Cada personaje posee algún movimiento especial que funciona como apertura. Siempre luego de un golpe de apertura hay uno o varios botones que te permitirán hacer un Auto·Double.

•LINKERS:

Entonces, ¿qué podrás hacer una vez aprendidos los Triple y Super Combos? Extenderlos, con movimientos conocidos como "Linkers". Luego de realizar un Jump·In Auto·Double, podrás seguir golpeando a tu oponente haciendo un "Linker move", que son las tomas que no derriban por completo al oponente sino que lo enganchan para poder hacerle otro Auto Double y seguir golpeando una y otra vez.

•FINALES ESPECIALES:

Luego de ejecutar un Linker o un Auto·Double, podrás aplicar un golpe final que están explicados más adelante en la lista de tomas de los personajes.

•SECUENCIA FINAL DE UN COMBO COMUN:

JUMP·IN ·· AUTO·DOUBLE ·· LINKER ·· AUTO DOUBLE ·· FINAL ESPECIAL.

b] T.I.C. [Teoría Intermedia del Combo]:

No hay cosa más fea que ser golpeado una y otra vez con un fatal combo. Entonces, ¿qué se puede hacer para evitar esta molesta acción? Un Combo Braker. ¿Un qué? Es un movimiento especial que tienen todos los luchadores y que sirve para quebrar el progreso de cualquier tipo de combo ·· auto·double, linker o final especial, excepto los golpes finales de un Ultra Combo(explicación más adelante). La clave es realizar el Combo Breaker correcto para interrumpir el movimiento contrario. Esto es bastante difícil y lleva mucho tiempo de práctica más un gran conocimiento de todos los Openers, Linkers y Auto·Doubles de todos los personajes.

Los Combo Breakers funcionarán si se utiliza el botón correcto:

·El Débil quiebra al Medio.
·El Medio quiebra al Fuerte.
·EL Fuerte quiebra al Débil.

Para quebrar un Opener o un Final Especial deberás hacer el Combo Breaker con el botón que quiebre el botón que tu contrincante esté usando. Entonces si te golpea con un Opener Fuerte, deberás usar tu Combo Breaker débil.

Para quebrar un Linker, podrás utilizar cualquier botón, débil, medio o fuerte.

c] T.A.C. [Teoría Avanzada del Combo]:

Bueno, a esta altura ya sabemos hacer los combos básicos; Jump·In, Auto·Doubles, Linkers y Finales Especiales. Pero esto es mínimo comparado con lo que podrás encontrar en Killer Instinct. En la siguiente explicación, hallarás algunos de los más avanzados trucos, pero en realidad dejaremos que vos mismo descubras los verdaderos movimientos especiales. Tenés que basarte en las cosas básicas ya dadas y vas a ver que descubrirás una innumerable cantidad de nuevos movimientos.

•DANGER MOVES:

Cuando tu oponente está prácticamente vencido y está agachado, a punto de caer al piso, podrás aplicarle un Danger Move que son los fatalities y que en algunos lugares también los encontrarás con el nombre de Killer Moves. Sólo tendrás unos segundos para realizar estas tomas y también dependerás de la distancia que dejes entre vos mismo y tu contrincante.

En la sección de "Personajes" encontrarás muchos de ellos.

•ULTRA COMBOS:

Cuando la segunda barra de energía de tu oponente está llegando a su fin y está titilando en color rojo, podrás aplicar un Ultra Combo. Funciona a modo de Final especial, es decir que primero tendrás que comenzar un combo y al final del mismo tendrás que realizar el movimiento correspondiente para poder llegar a la marca de 20 golpes como mínimo y 64 como máximo. No hay forma de quebrar esta bestialidad de combo por lo cual, una vez aplicado, no hay salida.

En la lista que acompaña a cada uno de los personajes, hemos compilado algunos movimientos especiales, así que todavía queda mucho por descubrir.







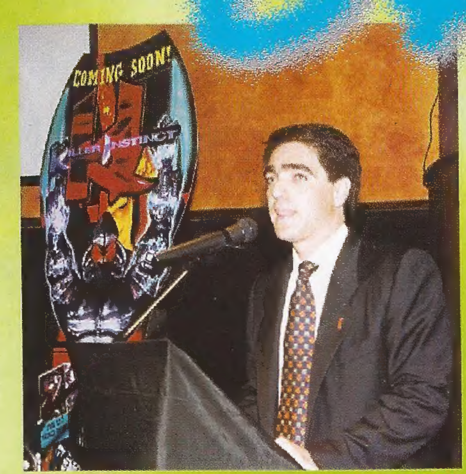
Y llegó el KILLER DAY

Fue el jueves 24 de agosto, en Pacha. ¿Que qué pasó? Bueno... Estamos en condiciones de afirmar que será un día de celebración para los amantes del video game. Sucede que el 24 de agosto, se presentó el Killer Instinct. Salud.

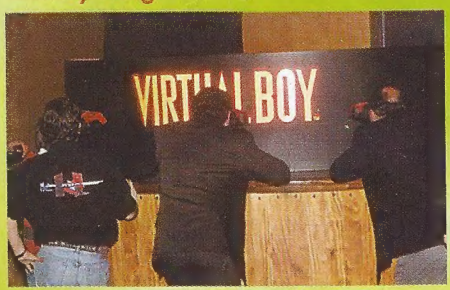
Todos lo estaban esperando. Es como que los fanáticos del videogame no se bancaban más y tenían una ansiedad total. Finalmente, el día tan esperado llegó y el Killer Instinct -el videogame que más expectativas ha despertado en los últimos tiempos- fue presentado en sociedad. Y con un éxito arrollador.

Claro... A pesar de que el Killer Instinct era un poquito como la estrella de la noche, Nintendo también presentó otras novedades explosivas como el Donkey Kong Country II, el Super Mario World II Yoshi´s Island y la máquina más esperada por todos los expertos: el Virtual Boy.

Una noche de primera que arrancó a las 8 de la noche, con muchísimo público que, además de enterarse de absolutamente todo lo relacionado con el Killer Instinct, el Donkey Kong, el Yoshi´s Island y el Virtual Boy, también tuvieron la oportunidad de "catar" por sí mismos los juegos mencionados en alguna de las tantas máquinas instaladas en la disco especialmente para la ocasión. Todo fue, ¿cómo decirlo? perfecto. Juegos, novedades y cosas ricas para comer. ¿Qué más se puede pedir? Claro, seguro que vos ya querés ganarle a todos los luchadores... pero claro: para eso tenés todo el tiempo del mundo ya que ahora el Killer Instinct llegó para quedarse.



Jorge Smolar explica todo sobre el Killer, el Virtual y el Yoshi´s Island y el Donkey Kong.



Probando el Virtual Boy 1, 2 3... probando. ¿Y qué estás esperando para ser vos mismo el que lo pruebes?




Nico, uno de nuestros expertos, "matándose" con el Super Mario 2



"Coming Soon", dice la leyenda de esta maqueta que podría traducirse como "viniendo pronto". Bueno...ya no hay que esperarlo más. Aquí está, éste es el Killer Instinct.



LOS LUCHADORES DEL TORNEO

Hasta ahora, hemos hablado únicamente de las características e historias de los personajes de la espectacular serie de juegos que nosotros conocemos muy bien: la serie de Mortal Kombat. Gracias a ciertas informaciones extraídas de los codiciados archivos secretos de Shang Tsung, y algunos conocimientos de nuestros escritores, hemos podido describir en gran parte a todos los protagonistas que intervienen en este fabuloso juego de lucha.

En esta ocasión, cambiaremos, no de tema, sino de game, porque comentaremos las características de los personajes del nuevo juego de Nintendo y Rare, Killer Instinct, que está disponible en los arcades, en Super Nintendo y próximamente en el sistema portátil Game Boy.

En esta sección también te daremos gran parte de las tomas que cada uno de los personajes posee. En las tomas encontrarás lo siguiente:

·**Medio círculo hacia atrás:** Cuando diga esto, deberás realizar media vuelta en tu control comenzando desde adelante hacia atrás.

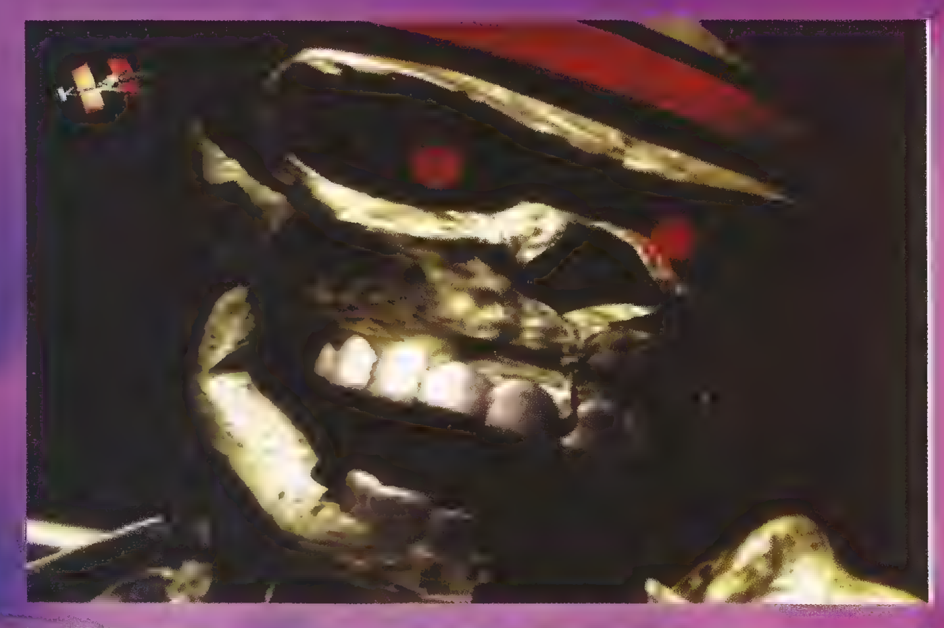
·Medio círculo hacia adelante: Cuando diga esto, deberás realizar media vuelta en tu control comenzando desde atrás hacia adelante.

·**Un cuarto círculo hacia...:** Los cuartos de círculo comienzan siempre desde abajo a menos que se aclare. Su dirección varía según lo que la lista indique: puede ser hacia adelante o hacia atrás.

·**2 seg.:** Esto indica que la tecla oprimida debe de mantenerse por dos segundos aproximadamente.

· **Combo breakers:** En ellos, se dan las secuencias sin agregar la tecla final que varía según tu contrincante (para más información, consultar la sección de las teorías de los combos)

·En las opciones que están debajo de los movimientos especiales para SNES, se reemplaza la secuencia a realizar por el nombre de la toma que la posee.









El GUERRERO DEL TIGRE

Este personaje es el clásico ninja luchador. Es un guerrero tibetano que se une al torneo para quitarse el mal que habita en él. Es tan misterioso como su protector, el tigre. Su lugar de procedencia es incierto, pero se especula que es de este planeta y que no tuvo una infancia muy feliz. Se dice que los monjes tibetanos le dieron su poder y concentración y lo educaron hasta convertir lo en un luchador honesto y poderoso, que combina destreza y fortaleza. De los muchos misterios sobre las habilidades secretas de este personaje, se sabe que el tigre le cede su gracia y poder en momentos cruciales de las batallas. También se tiene certeza de que este luchador es su meta en este torneo. Desea reivindicarse entre su gente borrando de su pasado un error que le puede costar la vida. Un error que nadie, excepto él y los monjes, han de conocer.

Se dice que es un luchador justo, que odia la violencia, pero que destruiría a cualquiera que se interpusiera entre él y su destino: el gran triunfo. Hay quienes dicen que las raíces de su dolor son mucho más profundas y oscuras de lo que se piensa. Hay quienes cuentan historias sobre sus padres, y una muerte que lo marcó más allá de lo imaginable...

En cuanto al tigre, se dice que lo protege el espíritu sabio de un animal que dio su vida por él, y que lo guía en los momentos de angustia y soledad. Son los ojos de este tigre mágico los que lo salvaron reiteradas veces de la derrota, ojos que hechizan con un poder misterioso. Hay quienes aseguran que en peleas difíciles Jago y el tigre se hacen uno y que sus ojos se ponen del color del fuego, y que un instinto bestial se apodera de su espíritu.

CARACTERÍSTICAS DE LUCHA:

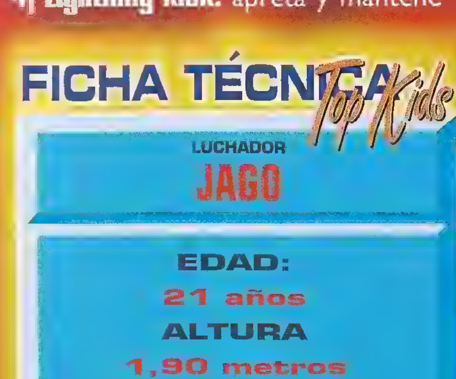
Jago es un luchador promedio. No es de los más potentes, pero tiene mucha habilidad. Es el mejor en las artes marciales y es muy rápido. Otra de sus habilidades es la de la espada. En momentos de concentración la maneja como una extensión de sí mismo, con estrategias mortales y confusas. Si se ha de comparar con personajes de otros juegos, Jago calificaría como el Ryu (Street Fighter) o Liu Kang(MK) del Killer Instinct. Entre sus tomas están las clásicas como la bola de fuego y el Dragon Punch, así como otras nuevas como una super · patada y ataques fulminantes con la misma. Entre sus Danger Moves, hay uno espectacular en el que llama al tigre para manipular objetos con la mente y arroja un auto encima de su adversario.

TOMAS, COMBOS Y DANGER MOVES.

VÁLIDO PARA SNES (algunas secuencias fueron simplificadas)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1] Endokuken: un cuarto círculo hacia adelante + cualquier botón de piña.
2] Yellow endokuken: apretá y mantené piña débil + medio círculo hacia adelante + soltar piña débil
3] Wind kick: medio círculo hacia atrás + cualquier botón de patada (esta toma atraviesa a los poderes enemigos)
4] Lightning kick: apretá y mantené



patada fuerte + medio círculo hacia atrás + soltar patada fuerte
5] Láser sword: medio círculo hacia atrás + piña fuerte.
6] Tiger Fury: adelante, abajo, adelante + cualquier botón de piña.

FINALES ESPECIALES:

1) Tiger Fury
2) Endokuken piña débil
3) Wind Kick patada mediana

Combo Breaker: Tiger Fury.
Linker: láser sword + piña fuerte.

Danger Moves:
1) Atrás, adelante adelante + piña débil
2) Atrás atrás, adelante adelante + piña media
Ultra Combo: Medio círculo hacia atrás + patada débil.
Ultimate: Medio círculo para adelante + piña fuerte
Humiliation: Medio círculo hacia atrás + patada media.

VÁLIDO PARA ARCADE (algunas secuencias son más complejas)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1] Endokuken: Medio circulo hacia adelante + cualquier piña
2] Yellow endokuken: Apretar y mantener piña débil + medio círculo hacia adelante + soltar piña débil.
3] Tiger fury: Adelante + abajo +adelante + cualquier piña
4] Lase sword: Medio circulo hacia atrás + piña fuerte
5] Wind kick: Medio circulo hacia atrás + cualquier patada
6] Lightning kick: Apretar y mantener patada fuerte + medio círculo hacia atrás + soltar patada fuerte
7] Red ebdokuken: Apretar y mantener piña fuerte + medio círculo hacia adelante + soltar piña fuerte
8] Shadow flying kick: Apretar y mantener patada fuerte + medio círculo hacia atrás + soltar patada fuerte



COMBOS:

1] Dos golpes: a) medio círculo hacia atrás + piña fuerte
2] Tres golpes: a) atrás + patada media b) medio circulo hacia adelante + piña débil c) adelante + abajo + adelante + piña media
3] Nueve golpes: Medio círculo hacia atrás + patada fuerte + atrás + patada media + medio círculo hacia atrás + piña fuerte + atrás + patada media + medio círculo hacia atrás + patada débil
4] Veintisiete siete: medio círculo hacia atrás + patada fuerte + atrás + patada media + medio círculo hacia atrás + piña fuerte + atrás + patada media + medio círculo hacia atrás + patada débil
5] Combo aéreo: saltá y apretá patada media + medio círculo hacia atrás + patada débil



FULGORE

EL GUERRERO CIBERNÉTICO

Ultratech, como bien dijimos anteriormente, es una empresa poderosísima que se dedica a todo tipo de actividad paranormal entre las cuales aparecen las científicas, técnicas y avances de todo tipo. Su capacidad de descubrimiento va más allá de lo que cualquier ser humano pueda imaginar. Desde que este indestructible y siniestro imperio nació, los nefastos científicos y especialistas del mismo trabajaron en el diseño y producción de distintos tipos de armas de avanzada, con el maléfico plan de que las empresas que crecían junto a ellos se destruyeran entre sí, mediante la utilización de este armamento.

Los esfuerzos por mejorar estas armas fueron en vano porque las distintas instituciones se protegían con sistemas de seguridad cada vez más difíciles de quebrar. Para Ultratech, se hacía cada vez más complicado erradicar a sus competidores, con lo cual encaminó otro demoníaco proyecto. Este consistía en construir una máquina de matar, una demoledora de vidas, de ciudades, y de todo lo que se interpusiera en su camino. Para ello, juntaron la sabiduría de los científicos más prestigiosos y la capacidad de los bioquímicos más destacados, para producir una máquina perfecta, un robot imbatible con cualidades humanas que le pudieran dar la fuerza y la tenacidad de una mole de acero indestructible y la capacidad de incorporar y asimilar comportamientos y pensamientos humanos.

Fue costoso, pero finalmente y después de muchos años de trabajo, se logró. La totalidad del cuerpo metálico fue fácil de diseñar y construir, pero lo complicado fue el microprocesador central ubicado en la cabeza, el cual funciona a modo de cerebro logrando crear un verdadero monstruo pensante.

El primer prototipo ya fue finalizado. El último paso es probar las capacidades de esta creación del infierno. Para ello, Ultratech decide hacer participar a este soldado cibernético, que lleva el nombre de

FICHA TECNICA Top Kids

LUCHADOR
FULGORE

EDAD: 1 año
ALTURA: 2 metros
PESO: 252 kg.
PELO: Tiene una colita amarilla y negra
ARMAS: Ninguna

Fulgore, en su conocido torneo Killer Instinct, para comprobar su devastadora efectividad y así comenzar la producción en masa, que causaría un caos total y la pérdida de ciudades enteras, millones de vidas y el triunfo de Ultratech.

CARACTERÍSTICAS DE LUCHA

Este gigante personaje de acero tiene una fuerza increíble. Está entre los más poderosos del juego, pero debido a su enorme tamaño, no posee una gran destreza y movilidad. Su aspecto es aterrorizante ya que se trata de un robot con una impenetrable coraza metálica de color gris. Sus ojos son rojos como el fuego y sus brazos están dotados de dos grandes pinches cada uno. Todas sus habilidades y tomas se basan en la energía eléctrica. Por ejemplo, tiene la capacidad de lanzar potentes descargas eléctricas, las cuales afectarán mucho a su oponente, o el dragón punch que despide una pequeña estela celeste del brazo con el cual impacta a su contrincante, o el veloz deslizamiento que deja la misma estela celeste y que también funciona como un golpe de apertura, o la reflexión que causa el rebote de un poder enemigo, o como muchas otras habilidades más.

También posee armas letales como un rayo láser que despide desde sus ojos y que quema cualquier tipo de cosa, o la inmensa ametralladora que sale del lugar en donde se encuentra su cabeza la cual esconde en su interior.

TOMAS, COMBOS Y DANGER MOVES

·VALIDO PARA SNES (algunas secuencias fueron simplificadas):

·MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1] Láser Storm 1: un cuarto círculo para adelante + cualquier botón de piña.

2] Láser Storm 2: atrás + atrás + un cuarto círculo para adelante + piña débil.

3] Láser Storm 3: adelante + atrás + atrás + medio círculo para adelante + piña débil.

4] Plasma Port: medio círculo para adelante + cualquier botón.

5] Plasma Slice: adelante + un cuarto círculo para adelante + cualquier botón de piña.

6] Eyelaser: medio círculo para atrás + patada fuerte.

7] Cyberdash: atrás 2 seg. + adelante + cualquier patada.

8] Reflect: un cuarto círculo para atrás + cualquier piña.

Ejemplo válido de apertura (opener): Eyelaser con patada fuerte + patada mediana.

FINALES ESPECIALES

1) Láser Storm con piña media
2) Plasma slice con piña fuerte
3) Plasma Port con piña débil
4) Cyberdash con patada media

·Combo Breaker: Plasma slice

·Linker: Eye Láser + patada fuerte

·Danger Moves:
1) un cuarto círculo para adelante + patada fuerte
2) un cuarto círculo para atrás desde abajo + piña fuerte

·Ultra Combo: un cuarto círculo para atrás desde adelante, adelante + piña débil.

·Ultimate: medio círculo para atrás + piña media

·Humiliation: medio círculo para adelante + patada media.

·VALIDO PARA ARCADE (algunas secuencias son más complejas)

·MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1] Láser storm 1: medio círculo hacia adelante + cualquier piña

2] Láser storm 2: atrás + atrás + medio círculo hacia adelante + piña débil

3] Láser storm 3: adelante + atrás + atrás + medio círculo hacia adelante + piña débil

4] Plasma port (cerca): atrás + abajo + atrás + cualquier piña

5] Plasma port (lejos): atrás + abajo + atrás + cualquier patada

6] Eyelaser: medio círculo hacia atrás + patada fuerte

7] Cyberdash: atrás 2 seg. + adelante + cualquier patada

8] Reflect: medio círculo hacia atrás + cualquier piña

9] Shadow charge: apretar y mantener patada fuerte + atrás 2 seg. + adelante + soltar patada fuerte

10] Shadow uppercut: apretar y mantener piña fuerte + adelante + abajo + adelante + soltar piña fuerte

·COMBOS:

1] Dos golpes: atrás + patada fuerte + medio círculo hacia atrás + patada fuerte

2] Tres golpes:
a) Atrás piña débil
b) adelante + abajo + adelante + piña media

3] Cuatro golpes:
a) Atrás + abajo + atrás + piña débil
b) Medio círculo hacia adelante + piña media

4] Nueve golpes: atrás 2 seg. + patada fuerte + atrás + patada fuerte + medio círculo hacia atrás + patada fuerte + atrás + piña débil + medio círculo hacia adelante + piña media

5] Veinticinco golpes: atrás 2 seg. + adelante + patada débil + atrás + piña débil + medio círculo hacia adelante + patada fuerte + adelante + abajo + adelante + piña débil

6] Veintisiete: atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte + atrás + patada fuerte + medio círculo hacia atrás + patada fuerte + atrás + piña débil + adelante + abajo + adelante + piña débil

7] Combo aéreo: saltar y apretar patada media + medio círculo hacia atrás + patada débil





EL MÍSTICO DEFENSOR

Como su nombre lo indica, se trata del jefe del trueno (thunder, significa trueno, en inglés), que lucha por defender a los indios nativos de América y mantener la paz sobre ese mismo territorio. Es uno de los luchadores más viejos del torneo, por lo cual tiene muchas aventuras vividas. Es el conductor de una tribu pacifista que se dedica a la caza y a la recolección de frutos. Por eso son nómades. En su pasado, Chief luchó por defender a su pueblo de los conquistadores europeos que venían a adueñarse de sus territorios y a erradicar a su raza. Luego, cuando miles de indios murieron en batalla y sus tierras quedaron terriblemente limitadas, surgió otro problema aún más grave: el avance de la tecnología y las empresas como Ultratech que sólo pretenden el poder y matan y devastan sin importar las consecuencias. En ese momento, la tierra no es un lugar de paz, y no hay nada que Chief y su ejército de indios puedan hacer. Sólo deben atenerse a la consecuencias.

En este mundo caótico en que todos viven, Ultratech domina a quien quiere por ser una corporación poderosísima en todos los aspectos y ámbitos. Por un motivo incierto, el hermano de Chief Thunder es obligado a participar en el torneo Killer Instinct del año anterior en el cual perdió su vida, pero no su espiritu, que fue incorporado por su hermano Chief. Es él quien decide saciar su sed de venganza ingresando al nuevo torneo Killer Instinct para encontrar al responsable de esta tragedia que nunca pudo superar.

Sus años de experiencia y meditación lo convirtieron en un hombre resistente a todo medio al que sea expuesto y ha obtenido conocimientos y sabiduría de la naturaleza que lo ayudan en el camino de la verdad y la justicia. El espíritu del águila es su principal protector a quien invoca con la palabra indígena Sammamish. Chief es un hombre de bien y realmente se merece lo que desea, la verdad.

CARACTERÍSTICAS DE LUCHA

Este místico luchador de la verdad es un excelente combatiente gracias a su habilidad y cultura espiritual, la cual lo guía en momentos difíciles. Es un luchador intermedio, en movilidad y fuerza, como Jago, pero con un poco menos de destreza física. Nunca lleva su torso cubierto ya que está acostumbrado a la vida salvaje. Viste un pantalón camuflado y rasgado con un cinturón con la inscripción de dos hachas, que también lleva en sus manos constantemente y que lo protegen en reiteradas ocasiones. También, con ellas lanza poderes con forma de águila a los que dirige hacia arriba y abajo. Casi todas sus tomas se basan en el poder de las hachas, como cuando hace un medio giro en el cual impacta a su oponente con ellas. Otra de sus increíbles habilidades es la de volar hacia adelante con su cresta de plumas encendida de color rojo, con la cual golpea fuertemente a su enemigo. Esta última toma es un golpe de apertura, así que luego podrás aplicar un devastador combo.

TOMAS COMBOS Y DANGER MOVES

VÁLIDO PARA SNES (algunas secuencias fueron simplificadas):

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1) Phoenix: Un cuarto de círculo hacia adelante + cualquier patada (se dirige hacia arriba o hacia abajo)
2) Sammamish: Medio círculo hacia atrás + cualquier piña
3) Triplax: Atrás 2 seg + adelante + cualquier piña
4) Tomahawk: Medio círculo hacia atrás + piña fuerte (en el aire)
5) Reverse triplax: Adelante 2 seg + atrás + piña media
Ejemplo válido de apertura: Tomahawk + patada débil

FINALES ESPECIALES:

1) Triplax piña fuerte
2) Phoenix patada fuerte
3) Sammamish piña media + piña fuerte

Combo breaker: Sammamish

Linker: Triplax + piña media

Danger moves:

1) Un cuarto de círculo hacia adelante + patada fuerte
2) Un cuarto de círculo hacia adelante + piña fuerte

Ultra combo: Atrás + adelante + piña débil

Ultimate: Medio círculo hacia atrás + piña media

Humilation: Abajo + abajo + adelante + patada débil

VALIDO PARA ARCADE (algunas secuencias son más complejas):

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1| **Phoenix:** Un cuarto círculo hacia adelante + cualquier patada
2| **Sammamish:** Medio círculo hacia atrás + cualquier piña
3| **Triplax:** Atrás 2 seg. + adelante + cualquier piña
4| **Tomahawk:** Un cuarto círculo hacia atrás + piña fuerte
5| **Knee charge:** Atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte
6| **Air juggle:** Un cuarto círculo hacia adelante + patada débil
7| **Shadow move:** Apretar y mantener piña fuerte + (en el aire hacer) un cuarto círculo hacia atrás + soltar piña fuerte

COMBOS:

1| **Cuatro golpes:**
a) Atrás 2 seg + adelante + piña débil
b) Atrás + adelante + piña media
c) Atrás + adelante + piña fuerte
d) Medio círculo hacia atrás + piña fuerte
2| **Siete golpes:** Atrás 2 seg. + adelante + piña fuerte + atrás + patada fuerte + adelante + patada fuerte + medio círculo hacia atrás + piña media
3| **Quince golpes:** Atrás 2 seg. + adelante + piña fuerte + atrás + adelante + piña débil
4| **Veinticinco golpes:** Atrás 2 seg. + adelante + piña fuerte + atrás + patada fuerte + adelante + patada fuerte + adelante + piña media + adelante + piña débil + medio círculo hacia adelante + patada débil
5| **Combo aéreo:** Saltar y apretar patada fuerte + medio círculo hacia atrás + piña media



FICHA TÉCNICA Top Kids

LUCHADOR
CHIEF THUNDER

EDAD: 42 años
ALTURA 2.16 metros
PESO: 126 kg
PELO: Crestas de plumas blancas
ARMAS Dos achas



NUEVA CAJA EN ESPAÑOL.

BUSCALO EN LOS AGENTES OFICIALES NINTENDO Y NO TE OLVIDES DE EXIGIR TU GARANTIA Y PARTICIPA EN GRANDES PREMIOS.



Para informes de la Red de Agentes Nintendo llama al (01) 633-4005.



LA ORQUIDEA NEGRA



Black Orchid es la única luchadora del torneo. Tiene una apariencia sensual a la que ella considera como su arma más infalible. En cuanto a la meta de esta misteriosa guerrera, lo que se sabe es que trabaja para una organización secreta, que la envió para descubrir el mal que ronda por ahí y averiguar quién es el responsable de las misteriosas desapariciones de luchadores.

A simple vista, Orchid parece inofensiva y ésa es una de sus mayores virtudes (¿o deberíamos decir ventajas?). De todos los posibles investigadores para hacerse cargo de este caso, la belleza fue el factor decisivo para su elección. Todos sus poderes son mantenidos en el más absoluto secreto, y gracias a su gran habilidad en la lucha, Orchid nunca tuvo necesidad de utilizarlos en batallas anteriores.

Pero ésta es una luchadora aún más misteriosa de lo que parece. Fue entrenada desde la más remota infancia, por lo que no presenta ningún tipo de debilidad ni remordimiento en acción. Otra ventaja que tiene sobre todos sus adversarios es que ella conoce los secretos y trucos ocultos del torneo, gracias a incontables años de investigación. Esto dio como fruto una luchadora implacable, cuya figura es capaz de inmovilizar al guerrero más salvaje y cuyas cuchillas luminosas -que aparentan ser sólo juguetes- resaltan de manera perfecta la belleza de su dueña, creando el arma más mortal y más electrizante.

Sí, Orchid no creció entre muñecas y pinturitas, sino que tuvo que aprender a controlar sus armas desde temprana edad para así lograr movimientos capaces de seducir aún al más frío de los oponentes. Sus movimientos son tan letales y seductores como sus armas, y sobre todo Orchid deja algo en claro: no quiere perder este torneo, pues la lucha es su vida entera.

Ah, nos olvidábamos: Orchid es muy, pero MUY feminista.



FICHA TÉCNICA Top Kids

LUCHADOR
B. ORCHID

EDAD:
23 años
ALTURA
1.90 metros
PESO:
45 kg.
PELO:
Morocho
ARMAS
—

CARACTERISTICAS DE LUCHA

Ser mujer le da muchas ventajas a Orchid. Para empezar, es la más rápida de los personajes. Lucha con tanta destreza, habilidad y sensualidad, que es muy difícil para sus contrincantes mantener su concentración. Sus movimientos especiales son algunos de los mejores de todos los que hay en el KI. Por ejemplo, en los que se convierte en una pantera luminosa, o aquellos en que une sus cuchillas para lograr crear un rayo de luz destructor. En otra de sus tomas hace de sus piernas un huracán que arrasa todo en su camino. Lo que no te contamos, es que Orchid logró

perfeccionarse en el control mental, y con sus cuchillas es capaz de transformar a cualquier luchador en animal. En uno de sus Danger Moves, Orchid muestra su cuerpo desnudo al contrincante hechizándolo con su belleza, para luego fulminarlo.

TOMAS, COMBOS Y DANGER MOVES

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1) Lasa Ken: un cuarto de círculo hacia adelante + cualquier botón de piña.
2) Niguu Girld: un cuarto de círculo hacia atrás + patada fuerte.
3) Ichi Ni San: un cuarto de círculo hacia atrás + piña débil.
4) Fire Cat: atrás dos segundos + adelante + cualquier botón de piña.
5) Fick Flak: atrás dos segundos + adelante + cualquier botón de patada.

Ejemplo válido de apertura (opener) Fire Cat piña media + piña fuerte.

FINALES ESPECIALES:

1) Spinning Sword piña fuerte.
2) Lasa Ken piña fuerte.
2) Flick Flak patada media.

Combo Breaker: Flick Flak.

Linker: Flick Flak + patada media.

Danger Moves:

1) Atrás + adelante + adelante + piña débil.
2) Abajo + adelante + atrás + patada débil.

Ultra combo: atrás dos segundos + adelante + patada media.

Ultimate: medio círculo hacia atrás + patada media.

Humiliation: un cuarto de círculo hacia atrás + piña fuerte.

VALIDO PARA ARCADE (algunas secuencias son más complejas)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1) Lasa Ken: medio círculo hacia adelante + cualquier piña
2) Niguu girl: medio círculo hacia atrás + piña fuerte
3) Ichi Ni san: medio círculo hacia atrás + piña débil o piña media
4) Fire cat: atrás 2 seg. + adelante + cualquier piña
5) Flick flak: atrás 2 seg. + adelante + cualquier patada
6) Flash kick: atrás + patada fuerte
7) Shadow slash: apretar y mantener piña media + medio círculo hacia atrás + soltar piña media
8) Shadow tiger: apretar y mantener piña fuerte + atrás 2 seg. + adelante + soltar piña fuerte

COMBOS:

1) Cuatro golpes:
a) Medio círculo hacia adelante + piña fuerte
b) Medio círculo hacia atrás + piña fuerte
c) Atrás 2 seg. + adelante + patada débil

2) Seis golpes: atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte + atrás + piña débil + medio círculo hacia atrás + patada fuerte
3) Treinta y cinco golpes: medio círculo hacia atrás + piña media + adelante + piña débil + atrás + piña débil + patada débil + adelante + patada fuerte + atrás + patada fuerte + medio círculo hacia atrás + piña media + adelante + piña débil + atrás + piña débil + adelante + piña media + medio círculo hacia adelante + piña débil

4) Treinta y siete: atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte + atrás + piña débil + adelante + patada fuerte + atrás + piña débil + adelante + patada fuerte + atrás + piña débil + adelante + piña media + medio círculo hacia adelante + piña débil.







Este personaje proviene de un planeta distante, de otra galaxia con un clima álgido. En él habita sólo su especie alienígena que tiene la particularidad de ser de hielo. Su nombre es Glacius y, por un motivo desconocido, deja su planeta con rumbo incierto, recorriendo galaxias para descubrir un lugar dónde establecerse. Así ingresa al sistema solar y por un desperfecto técnico en su nave, pierde el control y choca con la Tierra, cerca de las instalaciones de Ultratech que, como siempre, se dedica a realizar descubrimientos sobrenaturales. Luego del choque, Glacius es capturado por los nefastos técnicos de Ultratech.

Como habrás observado, Glacius tiene un cierto parecido con el robot de metal líquido T1000 de la película Terminator II. Tiene una gran cantidad de tomas especiales, danger moves y combos. Está dotado de un poder que consiste en lanzar a su oponente una bola de hielo que rebota en el piso de un lado al otro de la pantalla. También, puede transformar sus brazos en espadas y picos; se derrite y se transporta por el piso hasta rearmarse junto a su oponente, dando un puñetazo hacia arriba. Al terminar el segundo instante de la batalla, podrás hacer tres danger moves distintos. En una de ellas, Glacius sacará un pinche de su mano que clavará a su oponente, inyectándole nitrógeno líquido y produciendo su congelamiento. Luego, se convierte en un charco y se dirige hasta situarse deabajo de su contrincante derritiéndolo. Como en todos los juegos de lucha, siempre hay dos eternos contendientes. En el caso de KI, esta rivalidad está en manos de Ultratech porque esta misma empresa hace ingresar a casi todos los luchadores con ciertas condiciones que crean una gran necesidad de destruirse entre sí. El eterno enemigo de Glacius, es Cinder. Es un hombre de fuego, o sea lo contrario a Glacius. Ultratech le promete una cura para devolverle el cuerpo y su libertad con una condición: exterminar a Glacius.

COMBOS Y DANGER MOVES

VALIDO PARA SNES

·MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1] Shockwave: un cuarto de círculo hacia adelante + cualquier piña

2] Cold shoulder: atrás 2 seg. + adelante + cualquier piña

3] Ice lancer: medio círculo hacia atrás + piña débil

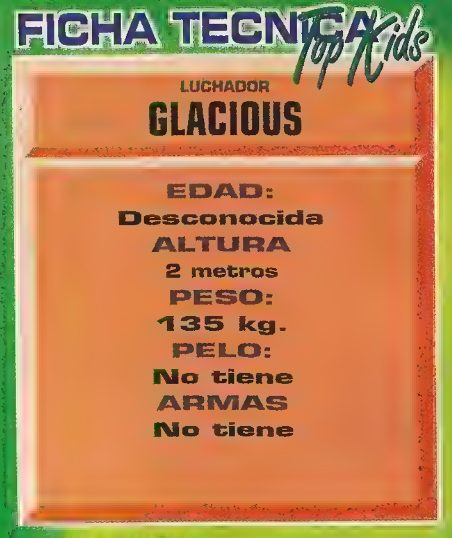
4] Liquidize: abajo + adelante + abajo + cualquier patada

·FINALES ESPECIALES:

1) Shockwave con piña fuerte
2) Liquidize con patada fuerte
3) Ice lance

·Combo breaker: Atrás + adelante

FICHA TECNICA Top Kids


LUCHADOR
GLACIOUS

EDAD:
Desconocida
ALTURA
2 metros
PESO:
135 kg.
PELO:
No tiene
ARMAS
No tiene

·DANGER MOVES:

1) Atrás + atrás + atrás + patada fuerte
2) Medio círculo hacia atrás + patada media
3) Medio círculo hacia adelante + piña media

·Ultra combo: Atrás + adelante + piña fuerte

·Ultimate: Un cuarto círculo hacia atrás + piña débil

·Humilation: Adelante + adelante + atrás + patada débil

VALIDO PARA ARCADE

·Movimientos especiales: (nombres de tomas originales de arcade)

1] Icicle thrust: medio círculo hacia atrás + piña débil

2] Icebal: un cuarto de círculo hacia adelante + cualquier piña

3] Shoulder slam: atrás 2 seg. + adelante + cualquier piña

4] Overhead slam: medio círculo hacia atrás + piña fuerte

5] Puddle slide: medio círculo hacia adelante + patada débil

6] Reverse uppercut: medio círculo hacia adelante + patada fuerte, luego, medio círculo hacia adelante + patada media

7] Morphing uppercut: medio círculo hacia adelante + patada media o fuerte

8] Power iceball: apretar y mantener piña débil + un cuarto círculo hacia adelante + soltar piña débil

COMBOS:

1] Cinco golpes: atrás 2 seg. + adelante + piña fuerte + atrás + piña media + medio círculo hacia atrás + piña débil

2] Veintidós golpes: atrás 2 seg. + adelante + piña fuerte + atrás + piña media + adelante + piña fuerte

3] Combo aéreo: saltar con patada media + medio círculo hacia atrás + piña media

TJ COMBO

Combo fue el campeón indiscutido de boxeo en la categoría de peso pesado del mundo por cinco años consecutivos. En ese entonces, era dueño de fama, dinero, mujeres y una popularidad impresionante. Pero todo esto fue hace mucho. A Combo lo despojaron de todo lo que, según él, se había ganado a costa de mucho trabajo y entrenamiento. Lo que en realidad pasó, es que Combo fue descalificado del campeonato mundial de boxeo por descuartizar bestialmente a sus contrincantes y utilizar medios poco civilizados para luchar. Era como un rito de victoria que le proporcionaba una gran sensación de poder que no podía evitar. Otra de las versiones, apunta a que T.J. le implanto secciones cibernéticas a su brazo -capaz de destruir cualquier cosa-, asegurándose la victoria en sus luchas. Ahora Combo está en quiebra, y no tiene interés en retomar su carrera desde el principio porque para él esa es etapa superada. Desea ganar rápidamente algún torneo que le proporcione lo perdido. Ese torneo que le puede dar lo que él quiere es el cruel y despiadado Killer Instinct. T.J. es un luchador que, rara vez, siente temor ante un contrincante. Gracias a sus años de experiencia y a su ininterrumpido entrenamiento, tiene una fortaleza increíble. Por este motivo está dispuesto a todo con tal de recuperar lo que perdió, para él, tan injustamente. Sus motivaciones para luchar no son tan profundas como las de otros, pero es uno de los que más conoce el combate, pues solía ser su forma de vida. Las tomas especiales se basan en sus puños. Por otro lado, no es de los más ágiles, pero sí de los más poderosos. Todos sus movimientos son muy rápidos y sorprendentes. En uno de sus Danger Moves, Combo le pega al luchador en la espalda y éste sale despedido hacia adelante hasta chocar contra la misma pantalla del televisor. El otro consiste en pegarle al contrincante un uppercut con el que se desprende del piso unos segundos. Este personaje no usa tomas fantásticas; su defensa es su cuerpo. La desventaja es que el luchador debe estar siempre cerca del contrincante para dañarlo, lo que lo hace más propenso a recibir golpes, ya que no posee ninguna bola de fuego o toma para atacar a la distancia. Ahora, verás lo fácil que son sus tomas.


FICHA TECNICA Top Kids

TJ COMBO

EDAD:
25 año
ALTURA
2.03 metros
PESO:
99 kg.
PELO:
Morocho
ARMAS
Puños

TOMAS, COMBOS Y DANGER MOVES.

·Movimientos especiales:

1) **Power line:** Atrás 2 seg. + adelante + piña fuerte
2) **Roller coaster:** Atrás 2 seg. + adelante + piña media
3) **Spin fist:** Atrás 2 seg. + adelante + piña débil
4) **Flying knee:** Atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte
5) **Knee K.O.:** Atrás 2 seg. + adelante + patada media
6) **Fast flying knee:** Atrás 2 seg. + adelante + patada débil
7) **Turn around punch:** Atrás 2 seg. + adelante + piña débil
8) **Cyclone:** Apretar 2 seg. piña fuerte y soltar

·Finales especiales:

1) Powerline
2) Roller coaster
3) Knee K.O.
4) Spin fist
5) Fast flying knee

·Combo breaker:
Con golpe de rodillas (Knee moves)

·Linker: Spin fist + piña débil

·Danger moves:

1) Atrás + adelante + adelante + piña media
2) Un cuarto de círculo hacia adelante + patada fuerte

·Ultra combo: Adelante + atrás + piña fuerte

·Ultimate: Un cuarto de círculo hacia atrás + patada media

·Humilation: Abajo + abajo + piña débil

VALIDO PARA ARCADE

·MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1) **Power line:** Atrás 2 seg. + adelante + piña fuerte
2) **Roller coaster:** Atrás 2 seg. + adelante + piña media
3) **Spin fist:** Atrás 2 seg. + adelante + piña débil
4) **Flying knee:** Atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte
5) **Knee K.O.:** Atrás 2 seg. + adelante + patada media
6) **Fast flying knee:** Atrás 2 seg. + adelante + patada débil
7) **Turn around punch:** Atrás 2 seg. + adelante + piña débil
8) **Cyclone:** Apretar 2 seg piña fuerte y soltar
9) **Punching bag:** Piña débil repetidas veces
10) **Uppercut:** Apretar piña fuerte por tres seg. + cualquier piña
11) **Shadow punch:** Apretar y mantener piña fuerte + atrás 2 seg. + adelante + soltar piña fuerte + piña fuerte

·COMBOS:

1) **Tres golpes:** a) Atrás + piña débil
b) Atrás + patada fuerte
c) Atrás + adelante + patada fuerte
2) **Dieciocho golpes:** Atrás + adelante + piña media + piña media + atrás + piña fuerte
3) **Veinte golpes:** Atrás + adelante + patada débil + adelante + patada media + patada media + atrás + piña fuerte
4) **Veintiséis golpes:** Atrás + adelante + piña media + atrás + patada fuerte + adelante + patada débil + patada media + atrás + piña fuerte + atrás + adelante + piña fuerte
5) **Combo aéreo:** Saltar y apretar patada media + medio círculo hacia atrás + patada débil

KILLER INSTINCT





EL LUCHADOR ETERNO

Spinal es quizás el personaje más interesante del torneo. Su origen es un secreto muy bien guardado por Ultratech, que usando técnicas desconocidas hasta ahora, lograron revivir con éxito a un guerrero del pasado. Los rumores son que Spinal es un pirata de épocas lejanas, y que sus habilidades mejoraron a cada año de su muerte. Spinal no tiene muchos recuerdos de su vida anterior, pero hay algo que recuerda bien, sus luchas. Este luchador no tiene un objetivo definitivo para entrar al torneo, sólo una gran curiosidad y un deseo enorme por perfeccionar sus conocimientos en cuanto a luchas. Se dice que a pesar de que aparenta indiferencia en cuanto a su vida anterior, realmente ingresa al torneo con la esperanza de ganarlo y así saber quién es él en realidad. También se dice que Spinal conoce los secretos del torneo, ya que se estima que este vio los comienzos de Ultratech, y hay quienes especulan que el fin de su regeneración es más complejo de lo que parece.

Se dice que el pasado de Spinal es la llave para conocer su poder, su destino. Extrañas visiones atormentan al antiguo guerrero, creando un rompecabezas que juró descifrar. Imágenes de un mundo distinto, con otros problemas y anhelos, con otros sueños. Ahora se sabe que lo que impulsa a este luchador es un sentimiento profundo, una necesidad de conocer sus orígenes, sus raíces, para entender su presente e idear un futuro.

Pero Spinal empieza a conocer las ventajas de estar muerto. Si hay algo que sus oponentes no conocen es la muerte, y él la representa. El encarna sus miedos, y poco a poco empieza a atemorizar a sus contrincantes con una danza tan antigua y eterna como la maldad y la muerte misma. Poderes que ni él comprende, pero que sabe le darán un lugar en la victoria.

CARACTERÍSTICAS DE LUCHA

Es un luchador muy poderoso pero no muy hábil. Su arma principal es el sable, que tiene un alcance mortal y amenazante. También cuenta con un escudo que absorbe ataques enemigos. Entre sus misteriosos embates, Spinal tiene la habilidad de convertirse temporariamente en un espectro de su contrincante, para así atacarlo con sus propias tomas. Otra habilidad es la de transportarse a pequeñas distancias para confundir al enemigo.

Los ojos de Spinal reflejan el alma misma del guerrero. Esta visión paraliza a quienes se atreven a mirar, dejándolos como una presa fácil para el milenario sable del alma en pena. Prestá atención, porque al ganar la batalla la risa de Spinal esconde algo más que alegría...

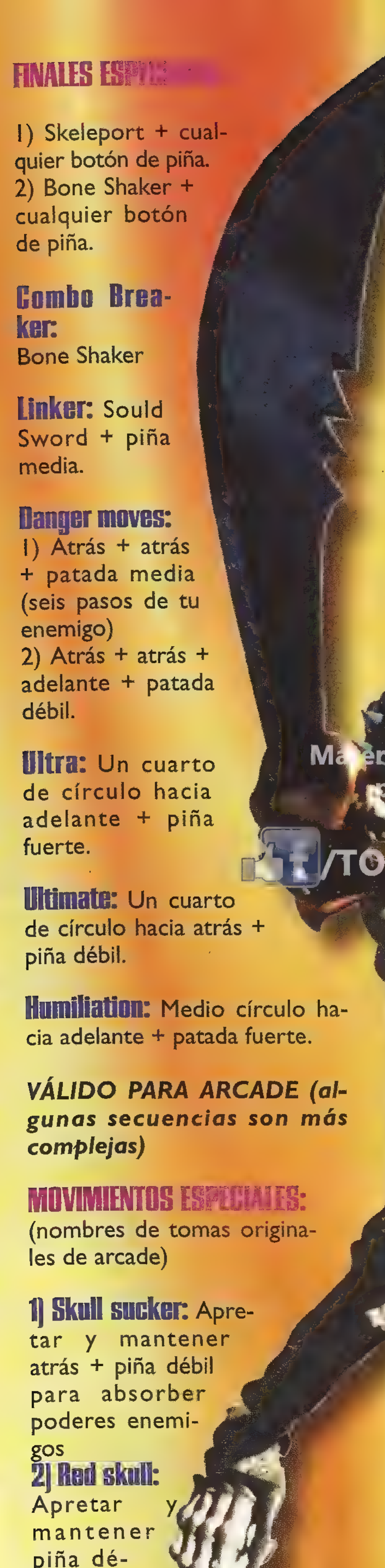
TOMAS, COMBOS Y DANGER MOVES

VÁLIDO PARA SNES (algunas secuencias fueron simplificadas)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1) Skeleport: Abajo + abajo + cualquier botón de piña o patada.
2) Power Devour: Apretar y mantener atrás + piña débil para absorber poderes enemigos.
3) Searing Skull: Un cuarto de círculo hacia adelante + cualquier botón de piña.
4) Sould Sword: Atrás + adelante + piña media:
5) Bone Shaker: Adelante + adelante + cualquier botón de piña.
6) Super Searing Skull: Medio círculo hacia adelante + piña fuerte.
7) Sliding Kick: Medio círculo hacia adelante + patada fuerte.

Ejemplo válido de apertura (opener)
Bone Shaker piña media + patada media.



FINALES ESPI

1) Skeleport + cualquier botón de piña.
2) Bone Shaker + cualquier botón de piña.

Combo Breaker:
Bone Shaker

Linker: Sould Sword + piña media.

Danger moves:
1) Atrás + atrás + patada media (seis pasos de tu enemigo)
2) Atrás + atrás + adelante + patada débil.

Ultra: Un cuarto de círculo hacia adelante + piña fuerte.

Ultimate: Un cuarto de círculo hacia atrás + piña débil.

Humiliation: Medio círculo hacia adelante + patada fuerte.

VÁLIDO PARA ARCADE (algunas secuencias son más complejas)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

(nombres de tomas originales de arcade)

1) Skull sucker: Apretar y mantener atrás + piña débil para absorber poderes enemigos
2) Red skull: Apretar y mantener piña débil + medio círculo hacia adelante + soltar piña débil
3) Rushing attack: Adelante + adelante + cualquier piña
4) Spinning slash: Atrás 2 seg. piña media para dos golpes de calavera
5) Slide: Abajo + patada fuerte
6) Warp in front: Abajo + abajo + abajo + piña fuerte
7) Teleport behind: Abajo + abajo + abajo + patada fuerte
8) Aerial teleport in front: Apretar y mantener piña débil y saltar, saltar + abajo + abajo + soltar piña débil
9) Aerial teleport behind: Apretar y mantener patada débil, saltar + abajo + abajo + soltar patada débil
10) Flaming skull: Medio círculo hacia adelante + piña media
11) Morphs: Empezar un combo y apretar abajo + abajo + abajo + cualquier botón (Spinal se transforma en una versión en blanco y negro de su oponente hasta finalizar el combo)

COMBOS:

1) Cuatro golpes:
a) Adelante + adelante + piña débil
b) Adelante adelante + piña fuerte

2) Quince golpes: Atrás 2 seg. + adelante + piña media + medio círculo hacia adelante + piña fuerte (tenés que haber absorbido un poder porque necesitás una calavera para lanzar)

3) Veintitrés golpes: Atrás 2 seg. + adelante + piña media + adelante + adelante + piña débil + atrás + piña fuerte + piña fuerte + piña fuerte + abajo + medio círculo hacia adelante + piña fuerte

4) Combo aéreo: Saltar y apretar patada media + medio círculo hacia atrás + patada débil





Nosotros hablamos de una flama viva, de un ser sobrenatural, que nadie imagina de dónde proviene o qué es en realidad. Lo que se sabe, es que antes era un ser humano común y corriente -en lo que se refiere al aspecto físico-, pero con una gran maldad por lo que llegó a ser un peligroso criminal. Ultratech lo toma como su convicto. Su trabajo es el de realizar peticiones insalubres. En una de ellas, Ultratech le ofrece participar en experimentos y pruebas de armas químicas de avanzada a cambio de su libertad absoluta. Aceptar fue el peor error de su vida porque a Ultratech no le importan las consecuencias con tal de salir ganando. Por eso, los experimentos y pruebas no eran nada seguras. En consecuencia, en una de ellas este pobre hombre es convertido en una persona de fuego. Cinder enfureció y se tornó en contra de Ultratech por lo cual deciden hacerlo entrar en el KI para eliminar a Glacious a cambio -otra vez- de la cura y su libertad. Aunque nunca haya conocido a Glacious, Cinder quiere destruirlo para cumplir su sueño.

El hombre de fuego es un personaje no muy atractivo. Su característica de luchador es parecida a la de Glacious, con la contraposición de que éste es de hielo. Es medianamente ágil y poderoso. Tiene la habilidad de transformarse en una bola de fuego y lanzarse a volar encima de su contrincante, o de tirar un rayo de lava que le pega al oponente. En otras de sus tomas, realiza un salto hacia atrás pegando una tremenda patada, y en otra oportunidad, se puede civilizar, quedando convertido en pequeñas llamitas que rodean su cuerpo.

COMBOS Y DANGER MOVES
VÁLIDO PARA SNES
·MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1] Inferno: adelante + adelante + cualquier patada
2] Fireflash: medio círculo hacia atrás + cualquier patada
3] Heatfist: atrás + atrás + piña débil
4] Heatsink: medio círculo hacia atrás + piña fuerte
5] Mirage: medio círculo hacia atrás + piña media
6] Trailblazer:
a) Atrás 2 seg. + adelante + cualquier piña
b) En el aire: Adelante + adelante + cualquier piña

·FINALES ESPECIALES:
1) Trailblazer con piña media
2) Fireflash con patada fuerte
3) Fireflash con patada media
4) Fireflash con patada débil

·Combo breaker: Fireflash
·Linker: Heatfist + piña fuerte
·Danger moves:
1) Un cuarto círculo comenzando de la derecha hacia abajo + patada débil
2) Atrás + atrás + atrás + patada media

·Ultra combo: atrás + adelante + piña fuerte
·Ultimate: un cuarto de círculo hacia atrás + patada media
·Humilation: atrás + atrás + patada fuerte

VÁLIDO PARA ARCADE
·Movimientos especiales: (distintos nombres que en SNES)

1] Flaming cannonball: adelante + adelante + cualquier piña
2] Flaming punch: atrás + atrás + piña débil
3] Flame thrower: adelante + adelante + cualquier patada o atrás + adelante + cualquier patada
4] Flame kick: adelante + abajo + adelante + cualquier patada
5] Outline: medio círculo hacia atrás + piña media
6] Invisivility: medio círculo hacia atrás + piña fuerte

·COMBOS:
1] Cuatro golpes:
a) adelante + adelante + piña media
b) adelante + abajo + adelante + patada débil
c) adelante + abajo + adelante + patada media
d) adelante + abajo + adelante + patada fuerte

2] Veinticinco golpes: Atrás 2 seg. + adelante + piña media + atrás + piña débil + adelante + adelante + piña débil + abajo + patada media + adelante + adelante + piña fuerte + adelante + adelante + piña fuerte
3] Combo aéreo: saltar con patada media + medio círculo hacia atrás + patada débil

FICHA TECNICA Top Kids

LUCHADOR	CINDER
EDAD:	31 año
ALTURA	1.70 metros
PESO:	87 kg.
PELO:	No tiene
ARMAS	No tiene

La verdad sobre este luchador es que padece una extraña enfermedad llamada **lycantrophy**, que lo obligó a pasarparte de su vida escondiéndose en las afueras de la ciudad. Pero... ¿quién era el hombre antes de la enfermedad? Muy poco se sabe. Alguna vez esta solitaria bestia tuvo familia e identidad. Se dice que todavía los cuida y los vigila durante la noche. Pero ahora es una criatura feroz. Su visión y audición se agudizaron. Le crecieron los colmillos y sus uñas se transformaron en cuchillas. La única compañía que consiguió fue la de tres murciélagos, que son sus compañeros de batalla y que conoció en las cuevas que él habita. Pero una esperanza atormenta a la ya maltratada mente de la bestia. La de una cura que podría devolverle su vida. Por esta ilusión decidió ingresar al KI.

Su atemorizante aullido se escucha por las noches. Sabrewulf está dispuesto a acabar con todo y todos con tal de dejar de esconderse y lograr rearmar su vida. Y Ultratech lo sabe. Entonces, ¿por qué dejaron que Sabrewulf entre en el KI ? Algo es claro, Ultratech tiene planes, y en ellos figura este guerrero. Sabrewulf es un luchador formidable con más fuerza que destreza. Sus habilidades son salvajes y efectivas y su deseo de victoria tan profundo, que convierten al luchador en una máquina de matar. Tiene un arsenal de tomas imponentes, entre las cuales predomina el uso de las garras y los dientes.

A pesar de no ser muy rápido, el personaje tiene saltos efectivos, que son una gran ventaja al enfrentarse con ataques peligrosos. Los murciélagos lo ayudan creando a un cuarto murciélago luminoso que vuela y golpea al contrincante.

COMBOS Y DANGER MOVES VALIDO PARA SNES

·Movimientos especiales:

1) Flaming bat: un cuarto de círculo hacia atrás + cualquier piña
2) Howl: medio círculo hacia atrás + patada fuerte
3) Saber pounce: atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte
4) Saber slap: atrás 2 seg. + adelante + patada media
5) Saber roll: atrás 2 seg. + adelante + patada débil
6) Saber spin: atrás 2 seg. + adelante + cualquier piña
7) Reverse saber spin: adelante 2 seg. + atrás + piña media

FICHA TECNICA Top Kids

LUCHADOR
SABREWULF

EDAD: 45 años
ALTURA 1.96 metros
PESO: 180 kg.
PELO: No tiene
ARMAS Granadas y murciélagos

·FINALES ESPECIALES:

1) Saber spin con piña media
2) Saber pounce
3) Saber slap
4) Saber roll

·Combo breaker: atrás 2 seg + adelante + cualquier patada
·Linker: saber spin + piña media
·DANGER MOVES:

1) Atrás + adelante + adelante + piña media
2) Atrás + atrás + patada media

·Ultra combo: adelante + atrás + patada débil
·Humillation: adelante + adelante + adelante + piña débil

VALIDO PARA ARCADE

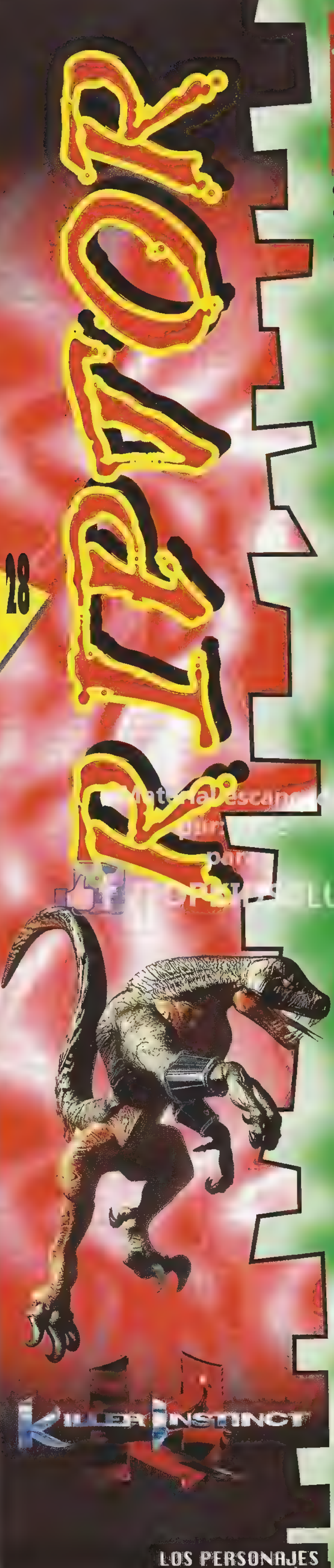
·Movimientos especiales:

1) Flaming bat: medio círculo hacia atrás + cualquier piña
2) Howl: medio círculo hacia atrás + patada fuerte
3) Saber roll: atrás 2 seg. + adelante + patada débil
4) Saber spin: atrás 2 seg + adelante + cualquier piña
5) Saber slap: atrás + adelante + patada media
6) Rushing attack: medio círculo hacia atrás + cualquier patada

·COMBOS:

1) Tres golpes: a) atrás + piña débil
b) atrás + piña media
c) atrás + piña fuerte
d) atrás 2 seg. + adelante + piña débil
e) atrás 2 seg. + adelante + piña media
f) atrás 2 seg. + adelante + piña fuerte
2) Cuatro golpes: a) Atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte
b) Atrás 2 seg. + adelante + patada media
3) Once golpes: atrás 2 seg. + adelante + patada débil + atrás + piña fuerte + adelante + piña media + atrás + piña media + abajo + adelante + piña fuerte
4) Treinta y un golpes: atrás 2 seg. + adelante + patada débil + atrás + patada fuerte + adelante + piña media + piña media + atrás + patada débil + atrás 2 seg. + adelante + patada fuerte.





Ultratech es la empresa que se dedica a proyectos y descubrimientos maléficos que siempre terminan en contra de las leyes naturales. Muchos seres humanos carecen de sentido común y hacen lo que sea por poder y dinero. Este es el caso de los científicos que se encuentran al servicio de Ultratech, y hacen lo que esta corporación les pide a cambio de incalculables sumas de dinero que, de alguna manera, siempre terminan perdiendo por la amplia participación de Ultratech en el ámbito económico. Increíbles estudios sobre reptiles han llevado a Ultratech a dominar a esta raza manipulando su ADN. De esta manera, pudieron entrecruzar distintos tipos de animales produciendo nuevas especies infecciosas que amenazan a la humanidad. Luego de experimentar con este impresionante hallazgo, quisieron hacer la prueba final, el entrecruzamiento entre la raza humana y la reptil. El fin era crear un arma mortal natural, la cual acrecentaría el poder de la empresa. El experimento se llevó a cabo con éxito, logrando crear una criatura luchadora con ferocidad animal e inteligencia humana.

El ingreso de esta bestia al K I es para probar lo que Ultratech es capaz de hacer y como advertencia para un futuro cercano. Esta especie de animal salvaje y pensante, con la apariencia de un velocirraptor es un simple cachorro: aunque no lo parezca tiene sólo cuatro años. Sus garras parecen enormes cuchillas con las que ataca a su enemigo sin piedad. El comportamiento de esta pobre alimaña es feroz y cruel, al igual que sus pensamientos, infundidos por Ultratech. Riptor es un luchador poderoso pero no tiene suficiente agilidad y movilidad debido a su peso y a su forma. Posee una gran cantidad de combos buenísimos, y sus tomas se basan en el ataque con sus pezuñas de patas y brazos. En uno de sus ataques se abalanza sobre su contrincante con las garras al acecho, o golpea con su cola. También escupe bolas de fuego, parado o en el aire.

COMBOS Y DANGER MOVES

VÁLIDO PARA SNES (con secuencias simplificadas)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1) Tail Flip: Medio círculo hacia atrás + cualquier botón de patada.

2) Dragón Breath: Medio círculo hacia atrás + patada fuerte.

3) Flaming Venom: Un cuarto de círculo hacia atrás + cualquier botón de piña.

4) Riptor Rage: Atrás dos segundos + adelante + cualquier botón de piña.

5) Jump Rake: Atrás dos segundos + adelante + cualquier botón de patada.

6) Jump Rake: adelante + atrás + patada media o patada débil.

·Ejemplo valido de apertura (opener)
Jump Rake + patada débil + piña débil.

FINALES ESPECIALES.

1) Flaming Venom + piña fuerte
2) Tail Flip

Combo Breaker: Jump Rake.





Linker: Jump Rake + patada débil.

Danger moves:

1) Atrás + atrás + patada media.
2) Adelante + adelante + atrás + patada fuerte.
3) Medio círculo hacia adelante + piña media.

Ultra: Atrás dos segundos + patada débil.

·Ultimate: Medio círculo hacia adelante + piña débil.

·Humiliation: Abajo + adelante + adelante + piña fuerte.

(algunas secuencias son más complejas)

·MOVIMIENTOS ESPECIALES:

1) Tail flip: Medio círculo hacia atrás + cualquier patada

2) Dragón breath: Media círculo hacia atrás + piña fuerte

3) Flaming venom: Un cuarto de círculo hacia atrás + cualquier piña

4) Riptor rage: Atrás 2 seg. + cualquier piña

5) Jump rake: Atrás 2 seg. + cualquier patada

6) Air juggle: Un cuarto de círculo hacia atrás + piña débil

1) Veintidós golpes: Atrás dos segundos + adelante + patada débil + atrás + piña débil + patada débil + adelante + patada débil.

2) Veinticinco golpes: Atrás dos segundos + adelante + patada débil + atrás + patada media + adelante + patada media + atrás + piña débil + adelante + patada débil + medio círculo hacia atrás + piña débil.

3) Combo Aéreo: Saltar apretando patada media + medio círculo hacia atrás + patada débil

Eyedol es la carta de triunfo de Ultratech. Es uno de los dos guerreros encarcelados hace ya mucho tiempo. Los científicos de Ultratech lograron abrir el portal en el que lo habían encerrado -situado en el Limbo- para que luche con el finalista en el nuevo torneo Killer Instinct. Pero estos científicos parecen no tener idea del error que estaban cometiendo al desencadenar con esta liberación un poder que nunca podrían llegar a entender, con una fuerza demasiado antigua y poderosa. El plan de Ultratech es asegurarse de que el torneo no sea ganado por ninguno de los luchadores. Pues este año el torneo es distinto... los luchadores se volvieron demasiado peligrosos para Ultratech. Aunque nadie llegó a imaginar que Eyedol sería tan poderoso y tan incontrolable. Del otro luchador del Limbo nadie sabe nada, no sabemos por qué pero suponemos o intuímos que vamos a oír más de él en algún tiempo... La gran pregunta es: ¿ puede alguien detener a Eyedol ? Bueno, esto depende sólo de una persona... Y esa persona sos vos...



CARACTERÍSTICAS DE LUCHA

Eyedol es sinónimo de poder. Sus tomas son increíblemente devastadoras, y él tiene muy mal genio. Lo que todo luchador piensa hacer cuando llega a enfrentarlo es derrotarlo mediante Combos. Bueno, piensen de nuevo, porque casi todos los combos que le hagas a esta bestia de dos cabezas serán bloqueados por un combo breaker inmediato. La mejor forma de atacarlo son con golpes rápidos que, una vez que se los conectes, deberás tomar la precaución de alejarte rápidamente. Eyedol tiene la capacidad de escupir muchas bolas de fuego seguidas y a una velocidad escalofriante. Es una lástima pero no podrás saltarlas debido a que formás una tira extensa, por eso sólo tendrás que cubrirte con lo que, de todas maneras, perderás energía.

El enemigo que nos ocupa también puede realizar tomas impresionantes con el inmenso garrote que lleva en su mano.

Pero, lo que más caracteriza a este gigante en la lucha, es su facultad de recargar su energía en medio del combate, haciendo de sí mismo una máquina casi indestructible. Como es el jefe final del juego, Eyedol no se puede elegir como personaje, pero no todo es lo que parece. Mediante el truco que te damos a continuación, vas a poder controlar a la bestia y descubrir todos sus poderes.

TOMAS; COMBOS Y DANGER MOVES

(válido sólo para arcade)

No se conoce mucho de este personaje, pero lo que sí se sabe a ciencia cierta, es que se podrá utilizar en SNES al igual que en arcade mediante un truco.

·Movimientos especiales:

1] Charge: Atrás + adelante + piña débil

2] Leap Forward: Atrás + adelante + patada débil

3] Leap back: Atrás + adelante + patada fuerte

4] Mega swing: Atrás + adelante + piña fuerte

Hay más tomas de esta tremenda bestia pero por el momento, creemos que ya tenés bastante. Cuando haya más información certera, te la haremos llegar lo antes posible.

··TOP SECRET··

·Súper truco: Este truco funciona en los arcades, pero no sabemos si funciona para SNES. Para jugar como Eyedol, seleccioná a Riptor y apretá y mantené hacia la Izquierda, piña débil, piña media y patada débil. Luego, en la pantalla de Versus, apreté y mantené hacia la derecha piña media, piña fuerte y patada fuerte. Si lo hiciste correctamente oirás una voz que dice "Eyedol", y después aparecerás jugando con este personaje.

·Combo bestial: Atrás + adelante + piña débil + atrás + patada media + atrás + adelante + piña fuerte. Luego de esto, tu contrincante saldrá despedido hacia arriba y luego de que caiga al piso hacé: atrás + adelante + piña débil una y otra vez. Finalmente el resultado será un increíble combo de...¡80 GOLPES!



El 27 de abril se estrenó la película que todos los chicos estaban esperando



LA ULTIMA BATALLA

Con Jean-Claude Van Damme

A la ocación de este **SUPER ESTRENO** **JOCSA** presenta más de **10 NOVEDADES** en juguetes, complementos y accesorios, para la **YA** conocida línea:

- El Shadaloo
- El Street Stricker
- El Persuader
- Moto Trineo, Carro Todo Terreno...

Y MUCHOS MÁS.

Auspician

Top Kids

ATC ARGENTINA TELEVISORA COLOR

La linea de juguetes Street Fighter es ...lógicamente de Jocsa

¡ULTIMAS NOTICIAS!

Nintendo®

TODOS ESTOS COMERCIOS VENDEN **BANANAS ORIGINALES** LES AGRADEZCO EN NOMBRE MÍO Y DE DIDDY QUE NOS APOYEN EN NUESTRA LUCHA CONTRA LOS **KREMLINGS** POR RECUPERAR NUESTRAS **BANANAS**

Arcaris - Capital
Club Taku - Capital
Marconi Hogar - Avellaneda
Fantastic Game - Capital
Ayelen - Jujuy
Jugueteria Colon S.A.- Capital
Jurassic Game - San Miguel
Led Electronica - Bariloche
Kon-Ami - Capital
La Mirage - Capital
Super Game World- Gral.Pacheco
Game Over - Capital
Alfa Computer S.A.-Sgo. del Estero
Jugueteria Santiago - Capital
Crazy Game - Capital
Jugueteria Guindi - Tucumán
Cinema 27 - Capital
Ramos Game - Ramos Mejía
Flipper - Neuquén

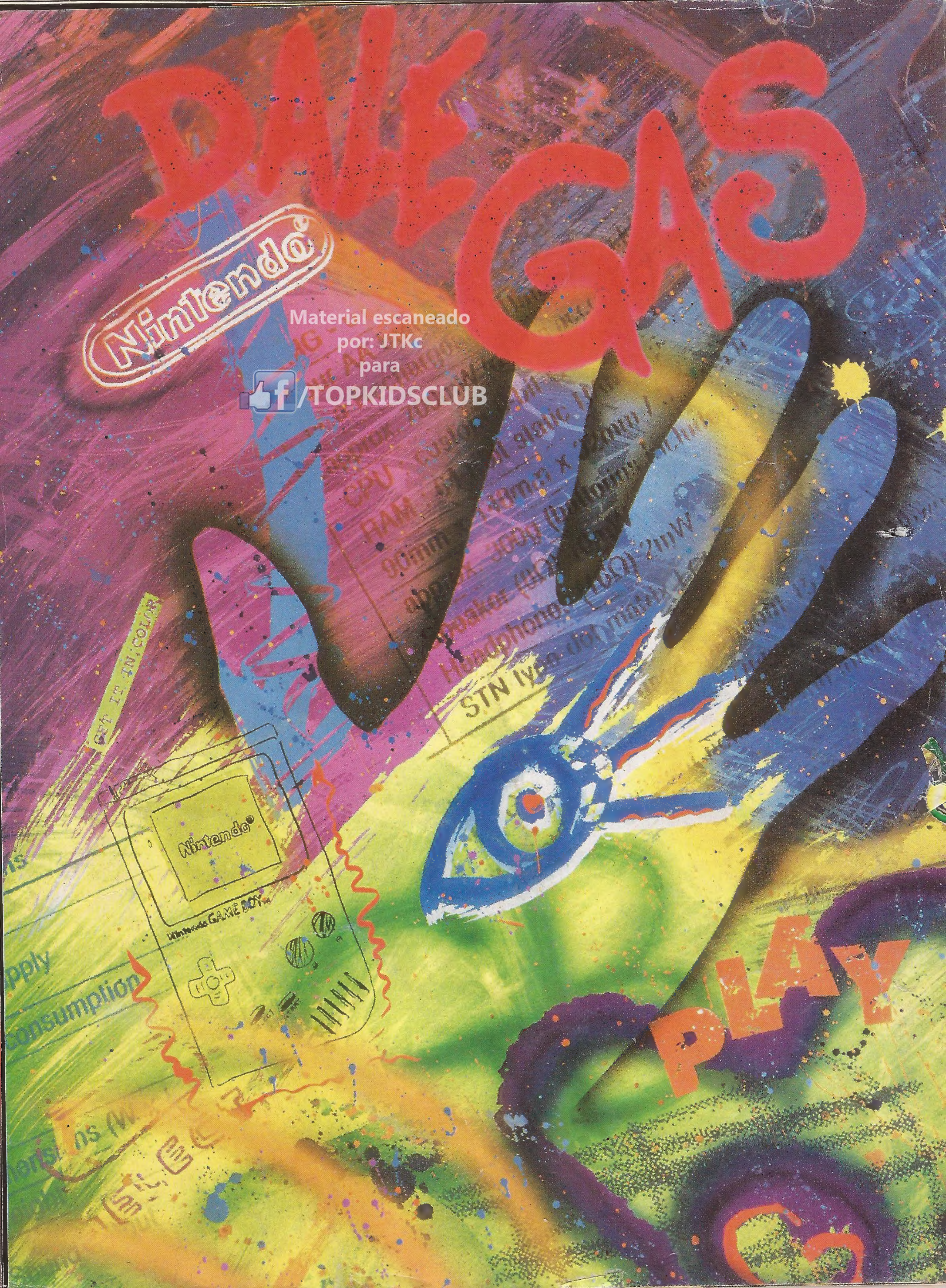
Jr Jugueteria - Cipoletti
Jugueteria Cucurucho - Morón
Infant Center - Capital
Tetris Club - Quilmes
New Game - Capital
Game City - Capital
Tempo - Tucumán
Acme Club - Capital
Oliv Nav S.A. - Capital
Cayflo S.A. - Capital
Super Boy - San Isidro
Game Parque Club - Capital
Safety Games S.A. - Mar del Plata
Gamelandia - Córdoba
Distruibuidora Ami - Rosario
Duende Azul - Capital
Los Pitufos - Lanús
Chip Games - Tigre
Nadeshvla - Capital

Antar - Capital
Dodo - La Plata
Taltabull - Morón
Chavez and Company - Capital
Microcomputer
Nadeshvla - Capital
Hipermercado Geminis - Quilmes
Torres - Santa Fe
Cabrejas - Mar del Plata
Ciamachela - Capital
Arromania S.R.L. - Capital
Juegos y Juguetes S.R.L.- Capital
Jaque Mate - Capital
El mundo del juguete - Capital
El país de las maravillas - Capital

Nintendo

DALE GAS

PD: *Y POR FAVOR, NO NOS CONFUNDAN CON OTROS GORILAS.*


DALE GAS
Nintendo
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
CPU
RAM
STN
GET IT IN COLOR
Nintendo
Nintendo GAME BOY
Consumption
PLAY